

2

BOAS PRÁTICAS
PARA O ENSINO
ONLINE

• ENSINO ONLINE NA PRÁTICA •

O U T U B R O / 2 0 2 0

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE – UFF

Reitor: Antonio Claudio da Nóbrega

Vice-reitor: Fabio Barboza Passos

Chefe de Gabinete: Rita Leal Paixão

Pró-reitora de Administração: Vera Lucia Lavrado Cupello Cajazeiras

Pró-reitor de Assuntos Estudantis: Leonardo Vargas da Silva

Pró-reitor de Extensão: Cresus Vinicius Depes de Gouvêa

Pró-reitora de Gestão de Pessoas: Denise Aparecida de Miranda Rosas

Pró-reitora de Graduação: Alexandra Anastacio Monteiro Silva

Pró-reitora de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação: Andrea Brito Latge

Pró-reitor de Planejamento: Jailton Gonçalves Francisco

Superintendente de Arquitetura, Engenharia e Patrimônio: Daniel de Almeida Silva

Superintendente do Centro de Artes: Leonardo Caravana Guelman

Superintendente de Comunicação Social: João Marcel Fanara Corrêa

Superintendente de Documentação: Deborah Motta Ambinder de Carvalho

Superintendente de Operações e Manutenção: Mario Augusto Ronconi

Superintendente de Relações Internacionais: Livia Maria de Freitas Reis Teixeira

Superintendente de Tecnologia da Informação: Helcio de Almeida Rocha

Diretor da Editora UFF: Renato Junio Franco

Autoria:

Alexandra Anastacio- Pró-Reitora de Graduação

Carolina Fortes- Professora do Instituto de História

Índia Mara Martins- Professora do Instituto de Arte e Comunicação Social

Eduardo Murad- Professor do Instituto de Arte e Comunicação Social

Organização:

Fabiola Paulino da Silva

Técnica em Assuntos Educacionais- PROGRAD

Design gráfico:

Renata Feitoza

Assessoria de Comunicação e Produção- PROGRAD

Colaboração - GT CEPEX UFF (Portaria CEPEX 002/2020):

Alexandra Anastacio Monteiro Silva

André Augusto Pereira Brandão

Andrea Brito Latgé

Carolina Coelho Fortes

Claudia Henschel de Lima

Daniel de Barros Macieira

Índia Mara Martins

José Walquimar de Mesquita Carneiro

Leonardo Vargas da Silva

Livia Maria de Freitas Reis Teixeira

Lucas Getirana De Lima

Lucas Onorato de Melo

Luis Antonio Brasil Kowada

Luiz Felipe Barra Gomes

Rebecca Vieira Lima Da Silva

Ricardo Henrique Leal

Rosa Leonora Salerno Soares

Sadi Herculano Neto

Vera Lucia Lavrado Cupello Cajazeiras

Sumário

APRESENTAÇÃO	5
ENSINO REMOTO EMERGENCIAL	7
PLANEJAMENTO	7
MODELO DE PLANO DE ATIVIDADES	8
A PRIMEIRA AULA	9
AS "BOAS MANEIRAS" NO MEIO DIGITAL	9
ATIVIDADES SÍNCRONAS	9
DINÂMICAS E ATIVIDADES EM AULA ONLINE: SUGESTÕES	9
PLATAFORMAS	11
EXEMPLOS DE ATIVIDADES SÍNCRONAS	11
EXEMPLOS DE ATIVIDADES ASSÍNCRONAS	12
AVALIAÇÕES	12
SUGESTÕES DE APPS E SERVIÇOS GRATUITOS E/OU DISPONIBILIZADOS PELA UFF	14
EXTENSÕES PARA ACESSIBILIDADE	21
APLICATIVOS PARA ATIVIDADES ONLINE	22
DINÂMICAS E TÉCNICAS DE FACILITAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS	26

Apresentação

Com a pandemia e a necessidade de manutenção do isolamento social estamos vivenciando uma situação sem precedentes: A implementação do ensino remoto emergencial nas Universidades. Dentro deste contexto as principais barreiras enfrentadas se referiram às limitações de acesso digital e inclusão de estudantes com necessidades especiais. Além disto, a discussão sobre as novas práticas didático-pedagógicas e estratégias de ensino, aprendizagem e avaliação passam a fazer parte do nosso cotidiano. A Universidade Federal Fluminense a partir das demandas da comunidade acadêmica aprovou uma série de Editais de Ensino, Pesquisa, Extensão e apoio estudantil, visando possibilitar a inclusão, acesso digital e o sucesso acadêmico, além de implementar ações de apoio à formação e capacitação docente. Por meio da troca de experiências e buscas de ferramentas gratuitas, Este segundo texto do ebook de boas práticas no ensino remoto tem como tema: Ensino remoto na prática. As ações principais ações da UFF implementadas no período remoto são apresentadas a seguir:

APOIO À INCLUSÃO DIGITAL

- UFF libera editais do Programa Integrado de Inclusão Digital e Apoio às Atividades Acadêmicas - <http://uff.br/?q=noticias/30-06-2020/uff-libera-editais-do-programa-integrado-de-inclusao-digital-e-apoio-atividades>
- Vídeo esclarecendo as dúvidas nos editais de inclusão digital - <http://www.uff.br/?q=proaes-divulga-video-esclarecendo-duvidas-nos-editais-de-inclusao-digital>
- Cartilha com informações sobre Edital de Apoio para Empréstimo Emergencial de Chromebook e Similares - <http://www.uff.br/?q=proaes-divulga-cartilha-com-informacoes-sobre-edital-de-apoio-para-emprestimo-emergencial-de>
- Edital de apoio para seleção de e-books voltados para a graduação <http://www.eduff.uff.br/index.php/noticias/935-eduff-lanca-edital-para-selecao-de-e-books-voltados-para-graduacao>

APOIO AOS ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

- Edital de apoio e chamamento ao estudante com deficiência- <http://www.editais.uff.br/7062>
- Bolsa de apoio ao estudante com deficiência <http://www.uff.br/?q=programa-bolsa-de-apoio-aos-estudantes-com-deficiencia-no-grupo-assistencia-estudantil-programa>
- Divisão de Sensibilidade e Inclusão- Sensibiliza UFF <http://sensibiliza.uff.br/tag/inclusao/>
- Comissão Permanente de Acessibilidade e Inclusão da UFF <http://uffaccessivel.sites.uff.br/>

APOIO À FORMAÇÃO

- Oficinas de formação docente <http://www.proiac.uff.br/>
- Educação e Tecnologias digitais <http://www.uff.br/digital>
- PROPI/AGIR- Edital de chamamento e registro de novas tecnologias e inovação para o ensino superior na uff <http://www.editais.uff.br/%C3%B3rg%C3%A3o/agir>
- Apoio a licenciandos <http://www.uff.br/?q=divisao-de-pratica-discente-oferece-orientacao-educacional-durante-distanciamento-social>
- Escola de Governança e Gestão Pública- formação e capacitação do servidor <http://www.uff.br/?q=setor/escola-de-governanca-em-gestao-publica-eggp>
- Capacitação e formação docente. Apoio MultiRio e REDETEC <https://docs.google.com/forms/d/1h95aj-XCCA1vtRtKzP86ZvXo3pDCB5PysePZ1XEvBOQ/edit?ts=5f075e38>
- Guia do estudante 2020- <http://www.uff.br/?q=calouros/guia-do-estudante-2020>

Este e-book, de autoria das professoras Alexandra Anastacio, Carolina Fortes, India Mara Martins e do professor Eduardo Murad, visa apresentar estratégias para as atividades síncronas e assíncronas, formas de avaliação e indicações de aplicativos e extensões que irão auxiliar as demandas do cotidiano da sala de aula.

Boa leitura!

Alexandra Anastacio Monteiro Silva
Pró-Reitora de Graduação e Presidente do GT CEPEX

Ensino Remoto Emergencial

O ensino remoto emergencial é empregado em momentos de crise e de dificuldade para minimizar os prejuízos impostos pelo contexto as atividades voltadas para a formação acadêmicas.

A busca por diferentes alternativas e possibilidades de atuação através do Ensino Remoto atenta para o fato de que, no caso da pandemia de covid-19 os estudantes podem se encontrar em situação de vulnerabilidade social e enfrentando dificuldades de diferentes naturezas.

Por essa razão, sugerimos a adaptação do conteúdo programático das atividades presenciais síncronas e assíncronas. Abaixo apresentamos sugestões para as atividades síncronas e assíncronas, desde o seu planejamento, desenvolvimento e avaliação.

Planejamento

Os quatro passos

1 Simplicidade

Sugerimos planejar atividades assíncronas simples e de rápida resolução pelos estudantes e que auxiliem nos debates nas atividades síncronas.

2 Etapas simples para atividades complexas

Caso adote atividades complexas, opte por dividi-las em etapas, distribuídas ao longo de mais de uma semana. Dessa forma, os estudantes terão tempo hábil para executá-las, sem ficarem sobrecarregados.

3 Interação

Sempre que possível, opte por trabalhos em grupo, a fim de fomentar a interação entre os alunos e para que aqueles que estejam com maior dificuldade de acesso possam contar com o apoio dos colegas.

4 Abordagem

Sugerimos abordar as atividades assíncronas como momento de primeiro contato com o tema e as atividades síncronas como o momento de aprofundamento através da resolução de questões, do debate e crítica dos materiais consultados previamente.

Modelo de plano de atividades

Plano de Disciplina- Atividades Acadêmicas Remotas			
Nome da Disciplina/Atividade Bromatologia	Código MND00 17	CHT: 100h Prática: 35h x 2=70h Síncrono 10h Assíncrono- 55h= 65h Reposição de 20h prática presencial (10h por turma)	Teórica: 30h Estágio
Departamento/Coordenação de curso responsável pela disciplina: Nutrição e Dietética			
Curso(s) para o(s) qual (is) a disciplina é oferecida: Nutrição			
Atividades Acadêmicas Remotas – Professora Alexandra Anastacio			
1	Atividade síncrona- Boas vindas, regras de convivência, ética, direito de imagem e direitos autorais. Avaliação Diagnóstica dos conhecimentos sobre alimentos, composição e análises- Quiz Divisão de grupos de discussão- Líder, membros, secretário (semanalmente estas posições mudam). Grupos terão sub-salas de reuniões no classroom para Reuniões semanais. Orientações sobre o compartilhamento de materiais 2h		
2	Atividade síncrona- Webinar- Análise de Alimentos em tempos de pandemia. 2h		
3	Atividade Assíncrona- Em Grupo- Assistir Vídeo sobre composição centesimal de alimentos, reprodutibilidade e repetibilidade. Pesquisar sites de oficiais de regulamentação de alimentos no Brasil. 5h. Avaliação diagnóstica (Kahoot)- não vale nota		
4	Atividade Síncrona- Portfólio como estratégia de produção de conhecimento- 2h Conversa com especialista. Orientação sobre a construção do portfólio		
5	Atividade Assíncrona- Construção de 2 boletins informativos : Boletim 1 Composição centesimal de alimentos (base seca e úmida) e importância da reprodutibilidade e repetibilidade em análises e cálculo do coeficiente de variação em análise de alimentos. Boletim 2 Base de dados para informação sobre legislação de alimentos- Compartilhamento dos textos para análise de avaliadores externos. 10h. Nota 1		
6	Atividade Assíncrona- Planejamento e Produção de vídeo sobre informação nutricional- 10h por turma		
7	Atividade Assíncrona- Sessão interativa dos vídeos produzidos sobre informação nutricional- 5h Feedback sobre os vídeos- Avaliação por pares. Nota 2		
8	Atividade Assíncrona- Análises em alimentos- planejamento e produção da construção de um portfólio eletrônico para uma empresa fictícia: glúten; Acidez; açúcares redutores; lactose; densidade; vitamina C; análise sensorial, alcalinidade em água- Vídeo orientação sobre portfólio - 10h		
9	Atividade Assíncrona- Pesquisa sobre Cereais, mel e frutas, leite e carnes: Conceito, características físico, químicas e sensoriais, legislação, análises, fraude- implementação do Design Thinking para solução de problemas- 5h		
10	Atividade síncrona- Juri Simulado-Resolução de problemas com base no design thinking -- 2h Feedback disciplina. Nota 3		
11	Atividade Assíncrona- Teste de habilidades em análise de alimentos (google forms)- 5h Nota 4 Tira dúvidas sobre o portfólio (construir mural colaborativo dos estudantes com perguntas e respostas)		
12	Atividade Assíncrona- Análises em alimentos- planejamento e produção da construção de um portfólio eletrônico para uma empresa fictícia: glúten; Acidez; açúcares redutores; lactose; densidade; vitamina C; análise sensorial, alcalinidade em água- 5h.		
13	Atividade Síncrona- Exposição portfólio de bromatologia 2h Nota 5 Feedback disciplina		
Ambientes Virtuais Institucionais usados (ex.Google Classroom, Plataforma CEAD- Moodle)			
Classroom, Google Meet			

A Primeira Aula

No primeiro encontro com a turma, sugere-se que o docente, além da tradicional apresentação do conteúdo programático da disciplina, discuta o plano de atividades elaborado para o semestre. Com isso, os estudantes terão uma noção do conjunto de atividades que irão desenvolver ao longo do semestre.

É importante pactuar com a turma os comportamentos que serão esperados, desde o cumprimento das atividades em seus devidos prazos, até as “regras de convivência” no meio digital.

As "Boas Maneiras" em Meio Digital

Durante as atividades síncronas, fica a critério do professor pedir que os estudantes deixem as câmeras ligadas.

Enquanto os estudantes não estiverem com a palavra, o ideal é que mantenham os microfones desligados.

No Google Meet já existe uma ferramenta que permite, por exemplo, que os participantes “levantem as mãos” e reajam com emojis.

Atividades Síncronas

Acontecem com horário agendado e possui transmissão on-line;

Interação entre os participantes em tempo real;

Podem ficar gravados para visualização posterior, tornando-se assíncronos.

Dinâmicas e atividades em aulas online: Sugestões

Tempo

- Modelo TEDx: uma aula online de 1h pode ser quebrada em blocos temáticos de 20, 15, 10 min. Noção de tempo é alterada. 5 min de aula expositivas parecem 15 min.
- O grau de dispersão (internet, pessoas, barulhos, ambiente pouco ergonômico, atividades domésticas, dentre outras). Ou seja, a atenção continuada caiu na última década e foi intensificada na interação online.
- Cada bloco pode ter uma abertura e um fechamento, potencializando o aprendizado, a interação e a memorização.
- Em uma aula de 1h cabe solicitar interações: reações com emojis, respostas no chat da plataforma de streaming usada, respostas por voz, exercícios e atividades.
- Na aula expositiva, mais longa, cabe intercalar a apresentação do material de suporte (vídeo, slides, gráfico, fluxos, dentre outros), com a fala direta entre professor e alunos, com câmeras abertas.
- Aulas de mais de 1h podem ter intervalos rápidos de 5, 10 min.



Humanização

- Abrir a sala 15 min antes e manter 15 min depois, para uma trocas informais, conversas abertas, dúvidas extras, orientações de vida, ajuda a criar conexão com os alunos e distensionar a realidade da educação remota e permite começar a aula na hora certa.
- A aula remota conta com fatores como:
 - >Ergonomia do ambiente do aluno.
 - >Distrações.
 - >Trabalho remoto.
 - >Vida pessoal.
 - >Tempo continuado diante de interfaces (trabalho, vida pessoal, lazer e estudo).
 - >Qualidade da conexão.
 - >Experiência dos alunos e professores com as plataformas
 - Cabe ter redundância e formas alternativas do aluno ter acesso ao material: gravação das aulas, material no Drive, grupos de WhatsApp ou Telegram (aplicativos de mensagens instantâneas), e-mail, redes sociais fechadas como Facebook ou outras que façam sentido para a disciplina, o professor e os alunos.

Dinâmicas

- Quebre a dinâmica da aulas entre:
 - >Exposição do professor.
 - >Debates coletivos.
 - >Atividades em grupo.
 - >Uso de ferramentas complementares à plataforma de streaming.
 - >Exposição dos alunos.
 - >Exercícios e verificações intermediárias.

Obs.: Além da explicação oral da dinâmica e da apresentação no slide de suporte, procure enviar para os alunos por outros canais, principalmente se dividir o grupo em salas menores ou usar plataforma complementares, tanto nas atividades síncronas como assíncronas.

- Usar metodologias ativas no online ajuda a ter ritmo, aderência, conexão e minimizar os impactos negativos da atividade remota.
- As aulas centradas no aluno, em seus conhecimentos e realidades ajuda a ter aderência e humanizar as relação de ensino e aprendizagem.

Plataformas

- ✓ Moodle <https://moodle.ufsc.br/>
- ✓ RNP <https://conferenciaweb.rnp.br/login>
- ✓ Google Meets <https://meet.google.com/>
- ✓ Jitsi <https://meet.jit.si/>
- ✓ Zoom <https://zoom.us/>
- ✓ Skype <https://www.skype.com/pt-br/>

Exemplos de Atividades Síncronas

- Sala de aula invertida
- Aula dialogada
- Aula expositiva
- Debate
- Resolução de exercícios de maneira colaborativa
- Discussão sobre bibliografia, vídeos, músicas, etc
- Web-conferência

Exemplos de Atividades Assíncronas

- Fóruns – Possibilitam debates de diversos temas propostos entre membros de um projeto ou de pessoas interessadas em temas específicos. As mensagens enviadas a um fórum ficam organizadas e armazenadas em um banco de dados e podem ser acessadas e respondidas a qualquer tempo.
- E-mails – Permitem a troca de mensagens e compartilhamento de informações; o envio e recebimento de textos simples, arquivos de áudio, planilhas eletrônicas entre outros.
- Blogs - São diários virtuais que possibilitam maior interação entre autor e leitor. Blogs podem se valer de recursos de texto, de imagens, animações e vídeos, que podem ser publicados tanto pelo autor ou mediador do blog, quanto pelos leitores ou colaboradores.
- Leitura de Textos
- Elaboração de artigos
- Resenhas
- Lista de exercícios
- Construção de portfólio
- Podcast

Avaliações

No ensino remoto, o ideal é que sejam aplicadas avaliações continuadas e colaborativas. Uma vez que uma das principais reclamações dos estudantes é a falta de contato com os colegas, incentivar trabalhos em grupo, realizados colaborativamente, não só atende à necessidade de interação, como mobiliza funções cognitivas envolvidas no diálogo e na troca. A avaliação continuada permite que o engajamento dos estudantes seja constante e não os sobrecarregue em momentos específicos. A seguir a Tabela 1 as principais competências, propostas de atividades e avaliação e a Tabela 2 apresenta diferentes tipos de atividades e propostas de avaliação.

Tabela 1-Competências, atividades e avaliação

Competências	Atividades	Avaliações
Conhecimento	Produção de vídeos, resenhas, artigos científicos, pesquisa, lista de exercícios, produção de textos, entre outras.	Prova individual, submissão texto ou artigo, qualidade de mídia, avaliação de textos.
Habilidades	Entrega de projetos, produção de relatórios, elaboração de CANVAS, criação de aplicativos, softwares e websites.	Avaliação da qualidade e funcionalidades do protótipo, atingir o objetivo, criatividade.
Atitudes e Comportamentos	Apresentações de trabalhos, projetos, submissão de banners, trabalho em pares, revisão da literatura, exemplo a Wikipédia, entre outras.	Cumprir os prazos definidos, postura colaborativa
Valores	Atividades de trabalhos em equipes, relacionamento entre os membros da equipe, gestão de conflitos, responsabilidades, cumprimento de prazos	Monitoramento de plágio, cumprimento de prazos, qualidade da entrega de produções e autorias

Tabela 2- Atividades e Avaliação

ATIVIDADE	AVALIAÇÃO
Estudo de Caso: Identificar a causa raiz de um problema	Entregar um relatório ou paper identificando a causa raiz proposta pelo professor (individual ou em pares)
Exames de múltipla escolhas	Responder a um questionário sobre um tema desenvolvido pelo professor (individual com tempo pré-determinado para responder)
Pesquisa	Elaborar um pesquisa científica sobre um determinado tema (individual ou em grupo)
Apresentações	Apresentações de seminários sobre pesquisas ou temas previamente alinhados
Crítica a designs	Professor propõe um design (produto, projeto ou proposta) e o aluno deve realizar uma análise crítica sobre esta realidade
Produção e criação de vídeo, podcast, aplicativo, website	Avaliar a estratégia, o design, o conteúdo e o resultado final.
Auto avaliação	Realizar uma auto avaliação sobre uma atividade entregue pelo aluno
Produção de história escrita ou narrada	Uso da storytelling para desenvolver a criatividade e apresentar na forma de texto escrito ou áudio produzido
Produção de resenhas de livros, artigos científicos ou textos	Análise crítica individual sobre um tema ou conceito
Edição de wikipedia	Realizar a revisão de um conceito contido na wikipedia mundial
Material de ensino	Criar cartilhas, aulas roteiros escritos, vídeo aula, história em quadrinhos, material ilustrado sobre um tema proposto
Exame Oral online	Prova online individual ou em pares sobre temas a serem estudados previamente
Competições	Propor desenvolvimento de atividades gamificadas colaborativas (kahoot, socrative, plickers, games, entre outras) sobre um tema proposto
Análise de banco de dados	Disponibilizar um banco de dados ao aluno e estabelecer metas a serem alcançadas pela análise dos dados e produção de material com resultados (gráficos, planilhas, relatórios, conclusões)

ATITUDINAL- APRENDER A SER E CONVIVER

Respeitar, tolerar, apreciar, ponderar (positiva ou negativamente), aceitar, praticar, ser consciente de, reagir a, conforar-se com, agir, conhecer, perceber, estar sensibilizado, sentir, prestar atenção à, interessar por, atender os comandos, permitir, preocupar-se com, deleitar-se com, ter autonomia, pesquisar, estudar.

CONCEITUAL- APRENDER A CONHECER

Identificar, reconhecer, classificar, descrever, comparar, conhecer, explicar, relacionar, situar (no espaço ou no tempo), lembrar, analisar, inferir, generalizar, comentar, interpretar, tirar conclusões, esboçar, indicar, enumerar, assinalar, resumir, distinguir, aplicar.

PROCEDIMENTAL- APRENDER A FAZER

Manejar, confeccionar, utilizar, construir, aplicar, coletar, representar, observar, experimentar, testar, elaborar, simular, demonstrar, reconstruir, planejar, calcular, executar, compor,

Sugestões de APPs e Serviços Gratuitos e/ou Disponibilizados pela UFF

"A melhor ferramenta é a que sabemos usar." Eduardo Murad

Conhecer e experimentar novas ferramentas é importante, inclusive, para identificar aquelas com as quais temos mais afinidade. Desta forma, listamos abaixo uma série de aplicativos úteis para diferentes funcionalidades.

→ Para dividir a sua tela com diferentes abas e apps para trabalho e

● apresentação:

Spectacle para Mac: <https://www.spectacleapp.com/>

Esse app permite visualizar várias janelas em conjunto, dividindo a sua tela

→ para a visualização e apresentação de vários recursos.

● Para criar apresentações de slides:

Prezi: <https://prezi.com>

É uma ferramenta de apresentação de slides, seu plano básico é gratuito,

● porém ela demanda uma boa conexão de internet.

PowerPoint (no pacote Office 365 Education):

Permite pré-gravar aulas com a visualização dos slides (voice over slides).

→ Para fazer infográficos (para atividades síncronas ou assíncronas):

● **Canva:** https://www.canva.com/pt_br/

Ferramenta gratuita para criação de infográficos e materiais gráficos.

→ **Venngage:** <https://venngage.com>

Ferramenta para criação de infográficos e materiais gráficos. Seu plano básico é gratuito para alunos.

● **Genial.ly:** <https://app.genial.ly>

App para preparar infográficos, relatórios, apresentações e vídeos.

● **Infogram:** <https://infogram.com>

Ferramenta para criação de infográficos e relatórios. Seu plano básico é gratuito.

→ Para criar murais colaborativos ou individuais em aulas síncronas ou em atividades assíncronas:

● **Jamboard:**

Faz parte do G Suíte assinado pela UFF. Uso com acesso por email IDUFF.

● **OpenBoard:** <http://www.openboard.ch/index.en.html>

Quadro branco interativo (para MacOS, Linux e Windows). Útil para videoconferência com os alunos.

● **Trello:** <https://trello.com/education>

Plataforma para planejamento e organização de disciplinas, de atividades e também a criação de murais de atividades. Seu plano básico é gratuito e há uma promoção de upgrade gratuito mediante resposta a questionário.

● **MindMap:** <https://www.mindmup.com>

Ferramenta gratuita para criar mapas mentais.

→ Para atividade síncrona ou assíncrona de anotação de texto digital:

● **Hypothesis:** <https://web.hypothes.is/education/>

Aplicativo para anotação digital de textos com os alunos, gratuito no ano de 2020, em função do contexto emergencial. Pode ser usado durante as aulas síncronas de forma colaborativa, para anotação com análise de documentos, ou em forma assíncrona, para análise de textos digitais e de bibliografia básica. Para fazer uso de textos, estes não podem estar em formato de imagem. Tutorial e sugestões de uso se encontram no próprio site

→ Para gravar vídeos ou aulas invertidas:

● **Extensão do Chrome:**

■ Loom for Chrome: loom.com

Essa extensão permite gravar, editar e compartilhar vídeos. Também há a opção de desktop app para MacOS. Plano PRO gratuito para professores.

■ Screencastify - Screen Video Recorder: <https://www.screencastify.com>

Essa extensão permite gravar, editar e compartilhar vídeos com captura de tela e voz ao fundo ou com captura de imagem com a webcam.

● Em sistema MacOS/Windows/Linux:

■ Zoom: <https://zoom.us>

Plataforma de videoconferencia, que também permite gravar.

■ Screenr: <http://www.superdownloads.com.br/download/96/screenr/>

Serviço de gravação de vídeo baseado no Twitter e com possibilidade de envio direto para o Youtube. Exige instalação de plugin Java.

■ OpenShot: <https://www.openshot.org>

Um dos melhores aplicativos gratuitos para edição de vídeo.

■ PowerPoint (no pacote Office 365 Education) :

Permite pré-gravar aulas com a visualização dos slides (voice over slides).

● Em sistema Windows:

■ Ezvid: https://www.ezvid.com/ezvid_for_windows

É considerado um dos melhores programas gratuitos para edição de vídeos e gravação de tela em Windows.

Em sistema MacOS:

■ iMovies: Disponível na Apple Store. Permite gravar e editar vídeos.

Facilita a apresentação e exibição de vídeos pelos alunos:

<https://app.kosmi.io/room/eddbqe>

* Extensões para aulas e reuniões digitais no GMeet para navegador Chrome:

● **Nod:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/nod-reactions-for-google/oikgofeboedgfkaacpfepbfmgdalabej>

Ela permite marcar gestos, como aprovação e levantar a mão para fazer uma pergunta, o que elimina a lista de inscrição de falas. Fica automático, sendo a de baixo a primeira e vai organizando a fila em sequência. Cada participante das reuniões precisa instalar essa extensão.

● **Meet Attendance:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/meet-attendance/nenibigflkdikhamlnekfppbganmojlg>

Essa extensão faz a lista de presença no GMeet durante um encontro e também permite ir atualizando a presença durante a reunião.

● **Google Meet Enhancement Suite:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-enhancement-s/ljojmlmdapmnibgflmmminacbjebjpn>

Essa extensão permite uso de atalhos para administração mais rápida dos encontros.

● **Dualless:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/dualless/bgdpkilkheacbbhoffppjgceiplij>

hfpd

Essa extensão permite dividir a tela em duas, comportando visualizar duas telas ao mesmo tempo. Ou seja, permite ver o palestrante/professor juntamente com a tela ou apresentação compartilhada. Cada participante precisa tê-la instalada na sua máquina.

● **GMeet Call Timer:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-call-timer/pappcjmmimkmjekiaiedkhfoggpclanicb>

timer/pappcjmmimkmjekiaiedkhfoggpclanicb

Essa extensão habilita um cronômetro no GMeet, que ajuda o professor a controlar os tempos de atividades e falas nas aulas e reuniões.

● **GMeet Grid View:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-grid-view-fix/dakebdbeofhmlnmjlmhjdmmjmfoghiicn>

fix/dakebdbeofhmlnmjlmhjdmmjmfoghiicn

Essa extensão permite visualizar a todos os participantes da reunião ou aula.

● **Google Meet Attendees & Breakout Rooms:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-attendees-bre/olmgpgbhojeoalaimckcpgkadjkejacl/related>

bre/olmgpgbhojeoalaimckcpgkadjkejacl/related

Essa extensão permite visualizar a todos os participantes da reunião ou aula e também a dividi-los em grupos e salas distintos.

● **GMeet Plus:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-plus/lbfjgknkjfmnjdgdhbbmmbkoddgpdoc>

plus/lbfjgknkjfmnjdgdhbbmmbkoddgpdoc

Essa extensão permite usar chat, quiz, avatar, emojis, quadro branco, stickies, status, timer e bloquear microfones.

Meet for Teachers: <https://chrome.google.com/webstore/detail/meet-for-teachers/edbemhpjllbfppjcdkefingohajokaca>

teachers/edbemhpjllbfppjcdkefingohajokaca

Essa extensão tranca a sala e impede entradas e invasões. ("meet bombing").

● **Mute All on Meet:**

[https://chrome.google.com/webstore/detail/mute-all-on-](https://chrome.google.com/webstore/detail/mute-all-on-meet/adjoknoacleghaejlggocbakidkoifle)

[meet/adjoknoacleghaejlggocbakidkoifle](https://chrome.google.com/webstore/detail/mute-all-on-meet/adjoknoacleghaejlggocbakidkoifle)

Essa extensão permite emudecer os microfones de todos os presentes a uma aula ou reunião.

● **Google Meet: Disable Adding People:**

[https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-disable-](https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-disable-addin/ejkmagekxhojfnfcifjpfddijfchjgej)

[addin/ejkmagekxhojfnfcifjpfddijfchjgej](https://chrome.google.com/webstore/detail/google-meet-disable-addin/ejkmagekxhojfnfcifjpfddijfchjgej)

Essa extensão impede que o público anexe alguém à reunião.

● **Web Paint:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/web-paint/emeokgokialpjadjaoeiplmnkjoaegng>

Essa extensão para Chrome fornece ferramentas de desenho para websites e para tirar snapshots de websites com desenhos/marcações.

● **Mouse Pointer Highlighter:**

[https://chrome.google.com/webstore/detail/mouse-pointer-](https://chrome.google.com/webstore/detail/mouse-pointer-highlighter/fmpkohnnbginkhhdhbgmhabieabmaljib/related)

[highlighter/fmpkohnnbginkhhdhbgmhabieabmaljib/related](https://chrome.google.com/webstore/detail/mouse-pointer-highlighter/fmpkohnnbginkhhdhbgmhabieabmaljib/related)

Essa extensão destaca o cursor do mouse com um pointer vermelho.

● **Change Cursors for Chrome:**

[https://chrome.google.com/webstore/detail/change-cursors-for-](https://chrome.google.com/webstore/detail/change-cursors-for-chrome/hbflglholnaeeglfmmoanffnlgkcefa/related)

[chrome/hbflglholnaeeglfmmoanffnlgkcefa/related](https://chrome.google.com/webstore/detail/change-cursors-for-chrome/hbflglholnaeeglfmmoanffnlgkcefa/related)

Essa extensão permite mudar a cor e formato do cursor do mouse conforme sua escolha e navegação.

● **#1 Web & PDF Highlighter - LINER:** <https://getliner.com/>

O plano básico, que é gratuito, dá direito a usar 2 cores de marcadores para anotação em websites.

● **Print Friendly & PDF:**

<https://www.printfriendly.com> Essa extensão permite salvar websites como PDFs.

● **Add to Google Classroom:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/add-to-google-classroom/oaobmlmjmhedmlphfdmdjpppjmcijnkp/related?hl=en>

Essa extensão permite enviar o link de um site para a turma no GClassroom. Além de postar o link para a turma, há também a possibilidade de criar atividade, fazer uma pergunta ou criar um material com ele.

● **Save to Google Drive:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/save-to-google-drive/gmbmikajjgmnabiglmofoipeabaddhgne?hl=en>

Essa extensão salva conteúdo web e captura de tela para o GDrive.

● **Google Keep Chrome Extension:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/google-keep-chrome-extens/lpcaedmchfhocbbapmcbpinfpghiddi?hl=en>

Essa extensão permite criar um mural com anotações e salvar links nessas notas.

● **One Click Full Page Screenshot:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/one-click-full-page-screenshot/dchfphilphcokdhfmikknmgdbmklbnnle?hl=en>

Essa extensão permite fazer um screenshot em 1 click e anotá-lo ou editá-lo conforme a necessidade, salvando-o também para o seu computador

● **Zotero:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/zotero-connector/ekhagklcjbdpajgpjgmbionohlpdbjgc>

Essa extensão para Chrome permite salvar referências bibliográficas e PDF para o Zotero (banco de dados bibliográfico), disponível em <https://www.zotero.org/>

● **Cite This For Me - Web Citer:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/cite-this-for-me-web-cite/nnnmhggkokpalnmbeighfomegjfkklkle>

Essa extensão cria citação bibliográfica nos formatos APA, MLA, Chicago, or Harvard com um click.

● **Power Thesaurus:** <https://chrome.google.com/webstore/detail/power-thesaurus/hhnjkanigjoiglnlopahbbjdbfhkndjk>

Essa é uma extensão para dicionário de sinônimos em inglês

● **Google Scholar Button:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/google-scholar-button/ldipcbpaocekfoobnbcddclnhejkcpn>

Extensão para pesquisa bibliográfica.

Extensões para Acessibilidade

→ **Deficientes Auditivos:**

● **Vlibras:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/vlibras/pgmmmoocgnompmjoogpnkmdohpelkpne?hl=pt-BR>

Essa extensão é um tradutor de português para LIBRAS; integra as ferramentas da Suíte VLibras.

→ **Deficiência Visual:**

● **Talkify Web Reader:**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/talkify-web-reader/fkigpohepebmofefdnnhdhgjjmlnhlkbl>

Essa extensão lê websites usando Talkify, que está disponível em <https://talkify.net>

● **Leitores de tela e lupas :**

<https://www.google.com/accessibility/products-features/>

Os usuários cegos ou com baixa visão podem usar o leitor de tela integrado, o zoom em tela cheia, as cores de alto contraste e as extensões de acessibilidade no navegador Chrome.

Aplicativos para atividades online

<https://whimsical.com>

Ferramenta para construir, visualmente, ideias, processos, conceitos e projetos. Permite fazer: lowcharts, wireframes, stickyNotes, MindMaps e Pricing.

<https://miro.com/>

Miro é uma plataforma colaborativa de quadro branco online projetado para equipes remotas e distribuídas. Permite criar canvas personalizados, postits para cocriação (card sort), processos de ideação, workflows de projetos e métodos ágeis, pesquisa e design, planejamento e estratégias, mapas mentais, dentre outros.

<https://www.mural.co/>

Plataforma concorrente ao Miro. Também é utilizada para a colaboração e cocriação visual. Tem ferramentas similares. Permite criar canvas personalizados, postits para cocriação (card sort), processos de ideação, workflows de projetos e métodos ágeis, pesquisa e design, planejamento e estratégias, mapas mentais, dentre outros.

<https://www.mindmeister.com/>

Permite criar fluxos, processos, mapas mentais, organogramas, dentre outras possibilidade de pensamento visual.

<https://funretro.io/>

Ferramenta de acompanhamento de projetos, feedback de atividades, implantação de planos e processos. Permite organizar as atividade com cards práticos, colaborativos e visuais.

<https://ideaboardz.com/>

Ferramenta concorrente ao FunRetro. Permite acompanhar projetos, os que deu certo, errado e inovações, bem como fazer feedbacks para equipes e indivíduos. É colaborativo, online e visual.

<https://www.mentimeter.com/>

Plataforma que permite fazer apresentações, nuvens de palavras, pesquisas enquetes visuais, com a disponibilização dos resultados em tempo real. Pode ser usado para levantar expectativas, avaliar o resultado de uma aula ou testar o conhecimento dos alunos.

<https://www.socrative.com/>

É um aplicativo que permite que professor e alunos possam interagir, a partir do smartphone, tablet ou computador. Permite dinamizar a aplicação de atividades em sala de aula ou como tarefa extra classe. Permite criar testes, quizzes, gamificar atividades síncronas e assíncronas.

<https://kahoot.com/>

Ferramenta concorrente ao Socrative. Permite as mesmas funções.

<https://www.sli.do/>

Além de enquetes, permite que os participantes façam perguntas, que são disponibilizadas em todos os equipamentos que tiverem baixado o aplicativo e em telas dedicadas. Os alunos podem postar perguntas para o professor responder depois das aulas, além dele fazer as enquetes síncronas ou assíncronas. Concorrente do Socrative.

<http://app.asana.com>

Ferramenta de gestão de projetos, colaborativa e visual. Permite criar workflows, organizar tarefas, definir quem fará, descrever, colocar datas, criar um calendário do projeto. Criar gráficos de acompanhamento do projeto.

<http://basecamp.com>

Permite gerenciar equipes, tarefas e projetos a distância. Tem recursos de mensagens, tarefas, chat, agenda/calendário, armazenamento e distribuição de documentos, planejar o trabalho, fazer perguntas de acompanhamento. Ferramenta concorrente do Asana.

<http://calendly.com/es>

Ferramenta de calendário, agendamento e acompanhamento de reuniões. Pode ser integrado ao Google Agenda, Outlook, Google Drive, DropBox, Zoom e ao GoToMeeting.

<http://discordapp.com/>

Discord é um aplicativo de voz sobre IP proprietário e gratuito, projetado inicialmente para comunidades de jogos, mas pode ser usado para gestão de projetos, tarefas, gravação de podcasts, ver sites, vídeos e outras telas, simultaneamente, tendo o recurso do bate papo sempre disponível.

<http://doodle.com/es/>

É um site criado com a função exclusiva de criar enquetes e calendários online para compartilhar entre amigos. Com opções de personalização, a ferramenta também pode ser integrada ao e-mail para informar cada nova resposta aos eventos criados. É prático para definir dias e datas de atividades. Permite visualizar quem podem em que dia e horário, de forma simples e prática.

<http://evernote.com/>

É possível anotar tudo o que você precisa lembrar e consultar informações de forma bem simples. Trata-se de uma excelente ferramenta de organização. É um banco de notas e ideias, pesquisável. Permite fazer clipping com textos, artigos dentre outros conteúdos. Você poder organizar as notas por grupos ou categorias.

<http://datastudio.google.com/>

É uma ferramenta de análises que tem o intuito de transformar dados em informações valiosas, que podem lhe ajudar na tomada de decisão de sua empresa. Além de todas as suas vantagens, é uma ferramenta gratuita. Organiza visualmente os dados de uma pesquisa ou banco de dados. É concorrente do Tableau.

<http://slack.com/>

É uma plataforma de mensagens baseada em canais. Com o Slack, as pessoas podem trabalhar juntas com maior eficácia. Oferece um ambiente no qual pode se comunicar com equipes através de mensagens de texto, voz, enviando vídeos e documentos, tendo absolutamente tudo organizado e registrado. O conteúdo das conversas fica disponível somente entre os membros e é possível ver quem já visualizou sua publicação. Ótima opção para a gestão de vários grupos de trabalho ou projetos em uma aula.

<http://twist.com/>

É da Microsoft. Permite organizar fotos. Mistura a lógica de um Instagram e de ferramentas de bate papo. Permite fazer mesclas de fotos trocadas entre alunos. Pode ser uma alternativa para aulas de fotografia, design ou que tenham apelo visual. As imagens postadas podem ter legendas.

<http://tableau.com/es-es>

Ferramenta de organização visual grandes massas de dados. É concorrente do DataStudio do Google. Boa ferramenta para usar em disciplinas como pesquisa de mercado ou de estatística.

<http://obsproject.com/>

Programa de captação e edição de vídeo aulas. Também permite transmitir para plataformas como Instagram, Youtube, Facebook. Facilita a gravação de aulas, intercalando a imagem e voz do professor, dos alunos, as apresentações, vídeos e sites. Facilita a criação de Lives.

<http://padlet.com/>

O Padlet é uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos multimídia. Funciona como uma folha de papel, onde se pode inserir qualquer tipo de conteúdo (texto, imagens, vídeo, hiperlinks) juntamente com outras pessoas.

<https://wordwall.net/>

É uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado, utilizando apenas poucas palavras. Boa opção para usar em aulas que adotem metodologias de gamificação, quizzes e jogos de palavras. Dá um passo além do que o Socrative realiza.

Dinâmicas e técnicas de facilitação em metodologias ativas

<https://toolbox.hyperisland.com/>

Plataforma com diversas dinâmicas, com a descrição geral, para diferentes propósitos: energizar/engajar os alunos, inovar colaborativamente, desenvolver habilidades de liderança, dentre outras. Adota estratégias centradas no aluno, típicas das metodologias ativas.

<http://www.liberatingstructures.com.br/>

Assim como a Toolbox Hyperisland, oferece 33 dinâmicas que permitem colaborar, aprender por pares, cocriar, desenvolver projetos e debater conceitos e ideias.

<http://www.chriscorrigan.com/parkinglot/facilitation-resources/>

<https://www.sthembrasil.com/>

O SthemBrasil é um consórcio de educadores e instituições de ensino, associado ao Sthem internacional. Congrega artigos, metodologias, debates e pesquisas sobre educação e o uso de metodologias ativas